

# Trabajo Fin de Grado

Los juguetes en el Paleolítico

Toys in the Palaeolithic Era

Autora

Alicia Sanmartín Grasa

Director

Rafael Domingo Martínez

Facultad de Filosofía y Letras  
Curso 2020 – 2021

## **RESUMEN**

La infancia ha sido un concepto muy cambiante a lo largo de la Historia, sin embargo, los niños lo han sido siempre y, por lo tanto, han jugado independientemente de la etapa histórica a la que hayan pertenecido. Por este motivo, los juguetes infantiles también están presentes en el Paleolítico. A través de los posibles juguetes prehistóricos, observamos la presencia infantil en los grupos cazadores-recolectores que vivieron en este periodo. Sin embargo, la disciplina arqueológica tiene sus limitaciones, por lo que este estudio se completa con diferentes ejemplos etnográficos de pueblos preindustriales en la actualidad.

**PALABRAS CLAVE:** infancia, niños, juego, juguetes, Paleolítico.

## **ABSTRACT**

Childhood has been a fast-changing concept throughout History. However, children have always been children, therefore, they have always played regardless of the historical stage they belonged to. For this reason, children's toys are also found in the Palaeolithic. On the basis of possible prehistoric toys, we observe the presence of children in the hunter-gatherer groups that lived in this period. Nevertheless, the archaeological discipline has its limitations, so this study is completed with different ethnographic examples from preindustrial societies of today.

**KEYWORDS:** childhood, children, game, toys, Palaeolithic.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	3
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA Y OBJETIVOS .....	3
1.2. ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	3
1.3. METODOLOGÍA .....	5
2. LA INFANCIA EN EL PALEOLÍTICO .....	7
2.1. EL FLUCTUANTE CONCEPTO DE LA INFANCIA.....	7
2.2. LA REPRESENTACIÓN Y LA PRESENCIA DE LOS NIÑOS EN EL PALEOLÍTICO .....	9
3. EL JUEGO.....	16
3.1. LAS FUNCIONES DEL JUEGO .....	17
3.2. EL JUEGO Y SUS CLASIFICACIONES .....	17
4. LOS JUGUETES .....	21
4.1. TRANSFORMANDO MATERIALES Y OBJETOS EN JUGUETES .....	21
4.2. CLASIFICACIÓN ARQUEOLÓGICA DE LOS JUGUETES .....	23
4.3. TIPOLOGÍA DE LOS JUGUETES PALEOLÍTICOS.....	24
4.4. EJEMPLOS DE POSIBLES JUGUETES PALEOLÍTICOS .....	25
4.5. LOS JUGUETES EN LAS SOCIEDADES PREINDUSTRIALES ACTUALES.....	29
5. ¿ES UN RITUAL O SON NIÑOS?.....	32
6. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE .....	34
6.1. ARTE COMO APRENDIZAJE .....	38
7. EL JUEGO COMO DIVERSIÓN.....	39
8. CONCLUSIONES.....	40
9. BIBLIOGRAFÍA .....	42

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA Y OBJETIVOS

El presente Trabajo Fin de Grado tiene como objetivo mostrar, a través de una revisión bibliográfica, la existencia y la relevancia que tuvieron el juego y los juguetes durante la infancia en el Paleolítico como elementos lúdicos, pero también como herramientas que ayudaban al aprendizaje de ciertas habilidades necesarias para su supervivencia en esta etapa de la Prehistoria.

La idea para la realización del trabajo sobre esta temática surgió después de estar reflexionando sobre la presencia de los niños y el papel que podían desempeñar en las sociedades cazadoras-recolectoras prehistóricas. De este modo, me planteé cómo y a través de qué objetos es posible conocer la actividad infantil dentro de estas culturas y llegué a la conclusión -que más tarde se corroboró a través de varios artículos empleados para la realización del Trabajo de Fin de Grado- de que los niños, por el mero hecho de serlo, jugaban y empleaban objetos para ello, es decir, utilizaban juguetes.

También me impulsó a elegir este tema el hecho de que, hasta hace pocos años, la mayoría de objetos sin una utilidad aparente encontrados en contextos prehistóricos se clasificaban automáticamente como elementos votivos y rituales, sin casi plantear otro tipo de alternativas, como la posibilidad de que fueran objetos lúdicos.

### 1.2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

El estudio de la infancia ha tenido un gran desarrollo desde la publicación de *Centuries of Childhood* por parte del historiador francés Philippe Ariès. Principalmente, ese tipo de estudios comenzaron a aparecer a partir de la década de los ochenta y noventa del siglo pasado (GIALLONGO, 2010: 162); sin embargo, estos trabajos se centraban en el periodo estrictamente histórico, dejando de lado el estudio arqueológico de la infancia en la Prehistoria, una etapa vital para la conformación del ser humano moderno.

En los años ochenta, Conkey y Spector reclamaron el desarrollo de una arqueología sensible a las cuestiones de género. Gracias al ferviente movimiento feminista, así como al interés que estaba surgiendo por este tipo de cuestiones entre las Ciencias Sociales, comenzaron a desarrollarse este tipo de estudios.

Sin embargo, no fue hasta principios de la década de los noventa -y a raíz de la publicación de una serie de volúmenes dedicados a la arqueología de género- cuando este campo de investigación se convirtió en una preocupación visible dentro de la disciplina arqueológica.

Estrechamente ligada a la arqueología de género, se encontraba (y se encuentra) el estudio de los individuos infantiles a través de esta disciplina. A finales de la década de los ochenta, concretamente en 1989, Grete Lillehammer pidió que se prestara una mayor atención arqueológica a los niños, por lo que vemos que este tipo de investigaciones apenas cuenta con unos treinta años de vida.

Algunos prehistoriadores respondieron a la llamada, especialmente en Europa. Cabe destacar las secciones dedicadas a los niños en un volumen editado por Elizabeth Moore y Eleanor Scott que se encuentra basado en un encuentro del Theoretical Archaeology Group celebrado en 1993: *Invisible People and Processes: Writing Gender and Childhood into European Archaeology*, así como un número especial de la revista *Archaeological Review* de Cambridge publicado en 1994 y titulado *Perspectives on Children and Childhood*. Por otro lado, aunque los resultados nunca se llegaron a publicar, también en 1994, la Society of American Archaeology organizó un congreso sobre la infancia (KAMP, 2001: 8).

En 1997, en el boletín de la Society of American Archeology, Blythe Roveland reeditó la llamada a la acción de Lillehammer hecha casi diez años antes. Sin embargo, los resultados fueron decepcionantes, ya que se revela una escasez de trabajos sobre niños e infancia hasta comienzos del siglo XXI (KAMP, 2001: 9).

En 2001, encontramos ya trabajos como los de Kathryn A. Kamp, prácticamente una pionera en los estudios arqueológicos sobre la infancia y todos los elementos -entre ellos el juego y los juguetes- que la rodean. De este mismo modo, también se ha centrado en esta temática en los estudios etnográficos que ha ido realizando.

Sin embargo, no es hasta 2018 cuando nos encontramos con las investigaciones de Michelle C. Langley. Estas se encuentran plenamente

centradas en el estudio de la infancia y de los juguetes en la etapa prehistórica, tanto desde una perspectiva arqueológica como desde la comparación etnográfica, lo que enriquece enormemente este tipo de estudios.

Como vemos, esta línea de investigación tiene un corto recorrido, quizá por la aparente invisibilidad social y económica de los niños en las sociedades cazadoras-recolectoras. Además, encontramos algo curioso en la autoría de este tipo de estudios y es que siempre sus principales impulsoras han sido mujeres.

### 1.3. METODOLOGÍA

Para abordar el estudio de la infancia, los juguetes y el juego en el Paleolítico, he usado varios recursos bibliográficos -desde manuales y artículos hasta noticias muy recientes- que se pueden clasificar en cuatro ramas diferenciadas.

En primer lugar, he utilizado toda una serie de documentos que tratan sobre la Historia de la Infancia, sobre el juego y sobre el aprendizaje a través de él, es decir, una bibliografía con un enfoque más pedagógico que histórico, aunque este último también se encontraba en algunos de ellos.

Encontramos también una serie de artículos con un enfoque antropológico y etnográfico que aportan información de sociedades preindustriales en la actualidad, lo que, a través de la comparación, nos permite aproximarnos -con cautela- a posibles prácticas, creencias y modos de vida de las culturas cazadoras-recolectoras paleolíticas.

Por otro lado, he utilizado toda una serie de artículos orientados hacia el estudio del Paleolítico de una manera más tradicional, tanto en el método como en los temas tratados (análisis de restos óseos, enterramientos, huellas, objetos, etc.), algo fundamental para cualquier tipo de estudio sobre este periodo prehistórico.

En último lugar, hay una serie de recursos bibliográficos centrados en el estudio de la infancia en la Prehistoria, así como en objetos relacionados con este periodo de la vida. Dentro de este tipo de estudios, encontramos dos investigadoras fundamentales: Kathryn A. Kamp, antropóloga y profesora en el Grinnell College, quien ha realizado una serie de investigaciones que recaban datos antropológicos y etnográficos muy valiosos para el estudio comparado; y

Michelle C. Langley, investigadora en el Australian Research Centre for Human Evolution, quien aporta una gran cantidad de artículos sobre la infancia y los objetos relacionados con los niños tanto en el Paleolítico como en sociedades preindustriales actuales, siendo su figura clave para la realización de este trabajo.

Además de una extensa bibliografía relacionada de un modo más estrecho con el estudio de la Prehistoria, también he necesitado consultar algún artículo relacionado con la neurobiología para justificar la predisposición biológica que tienen los seres humanos para jugar, independientemente de la etapa histórica a la que pertenezcan.

Finalmente, creo que es pertinente realizar la apreciación de que gran parte de la bibliografía es bastante reciente y se encuentra escrita en inglés, lo que nos indica que este tipo de estudios han comenzado a proliferar en los últimos años y han tenido un mayor desarrollo en el mundo anglosajón.

## 2. LA INFANCIA EN EL PALEOLÍTICO

### 2.1. EL FLUCTUANTE CONCEPTO DE LA INFANCIA

Actualmente, la idea que nos viene a la cabeza cuando hablamos de infancia es totalmente diferente a la que ha habido durante los diversos periodos de la Historia. La concepción de fase de la vida ha ido variando a lo largo de los siglos (DELGADO, 1998; DEMAUSE, 1982), aspecto que debe tenerse en cuenta antes de abordar su estudio.

Hasta hace pocos años, el estudio de esta etapa vital se había visto relegado a un segundo plano, si bien, en los últimos tiempos, ha tenido un pequeño auge, gracias en parte al concepto y a la atención que se presta a la fase infantil hoy en día. La visión actual de la infancia como periodo contrapuesto a la edad adulta y como una etapa dependiente y con necesidad de un cuidado concreto es una construcción contemporánea; más concretamente, es una idea que hunde sus raíces en el surgimiento de las clases medias occidentales a lo largo del siglo XIX (LOMBO *et al.*, 2013: 42).

Tal como vemos, la infancia es una construcción social y cultural, en la misma medida que puede serlo el género; sin embargo, también es cierto que de la infancia a la edad adulta se dan una serie de cambios biológicos que, en cierta forma, separan “físicamente” estos dos periodos de la vida (KAMP, 2001: 3). Además, a través del enfoque etnográfico observamos como ciertos pueblos cazadores-recolectores de la actualidad, realizan “ritos de paso” de la edad infantil a la “adolescencia” o, directamente, a lo que consideramos como edad adulta. Estos ritos pueden definirse “de separación” del periodo infantil y “de agregación” al mundo juvenil o adulto, pasando el individuo -en algunas ocasiones- por un periodo de marginación respecto del grupo (VAN GENNEP, 2019).

Dentro de este tipo de rituales, encontramos diferentes tipos de actos, de los que ofreceré a continuación algunos ejemplos de distintos entornos geográficos. En África oriental, los *masai* realizan un rito de paso en el que se practica la circuncisión a un grupo de chicos de diferentes edades que, al compartir este trance, serán considerados como miembros de un mismo grupo de edad. Este rito no incluye solo la circuncisión, sino que la ceremonia es mucho



más compleja, contemplando otro tipo de acciones -como cubrirse el cuerpo con greda o afeitarse la cabeza- y llegando a durar varios meses.

Otro ejemplo, esta vez en América del Sur, lo encontramos en los *masuki* y en otras tribus del alto Amazonas y Guayana Francesa. Estos grupos construyen una choza subterránea en la que encierran a los adolescentes mientras al mismo tiempo generan humo dentro de ella.

En Norteamérica, dentro de los *apaches* encontramos a los *chiricauas*, grupos que celebran unas ceremonias diferentes dependiendo del género de los individuos infantiles. En este caso, para los niños el rito es mucho más duro que para las niñas, ya que estos son obligados a levantarse temprano, recorrer largas distancias arrastrando peso, etc. En resumen, a valerse por sí mismos en el desierto, mientras que, las ceremonias de pubertad femeninas son mucho más blandas. Ellas pasan por dos ceremonias, una más íntima y otra colectiva, en las que se entonan cánticos para desearles buena suerte y se reparten regalos.

Un último ejemplo, esta vez en África ecuatorial, lo encontramos en las tribus ubicadas en el valle inferior del Congo. Los primeros indicios de menstruación de una niña son recibidos con alegría por toda la tribu: los hombres disparan sus fusiles (antes de la colonización se intuye que usarían sus arcos y flechas o que tocarían tambores), se construye una choza fuera del poblado, se le afeita la cabeza y el cuerpo a la niña y, posteriormente, es retirada a la nueva choza acompañada por parte de sus amigas, donde pasará seis días siendo servida, agasajada y embadurnada con *takula*<sup>1</sup>. Después de este periodo, si está destinada a casarse de inmediato, es sacada fuera de la cama por uno de los familiares del futuro marido, mientras que, si este no es el caso, es sacada por el padre. Tras esto, las mujeres de la tribu le lavan con agua salada, le quitan la pintura golpeándole con unas pequeñas ramas y le llevan hasta el río para terminar de bañarle; después, es adornada y acompañada hasta su casa (BUENO, 1998).

A raíz de esta idea de paso del periodo infantil al juvenil (o al adulto), encontramos un nuevo problema: a partir de qué edad se considera que un individuo ha abandonado la etapa infantil. Realmente, esto es algo que varía

---

<sup>1</sup> Takula: pasta de madera encarnada y agua que evoca la sangre.

tanto a lo largo de la Historia como entre las diferentes culturas del mundo e, incluso, en algunas ocasiones, la pubertad biológica no se corresponde con la pubertad social y cultural (VAN GENNEP, 2019: 58), por lo que no se puede establecer una edad concreta universal en la que se produzca el paso de una etapa a otra.

Al margen de este tipo de ambigüedades, lo que sí que podemos afirmar es que -tanto a lo largo de la Historia, como alrededor del globo- hay una concepción de un periodo diferente al adulto o al juvenil al inicio de nuestra vida.

## 2.2. LA REPRESENTACIÓN Y LA PRESENCIA DE LOS NIÑOS EN EL PALEOLÍTICO

El estudio de la infancia en la Prehistoria es algo problemático, ya que, “la visibilidad de las personas en el registro arqueológico suele depender de su participación en la sociedad” (GONZÁLEZ RUIBAL, 2003: 137); no obstante, también es cierto que, en las sociedades preindustriales, los individuos infantiles se incorporan pronto a las tareas económicas adultas, tales como cargar leña o recolectar alimentos (GONZÁLEZ RUIBAL, 2003: 137). De hecho, no queda claro que, como sucede actualmente, la infancia estuviera conceptualizada como un periodo vital independiente; de todos modos -ya los neandertales- con seguridad reconocían la inmadurez física y actuaban en consecuencia (WRAGG-SYKES, 2020).

Sin embargo, todo esto no debe frenar la investigación del periodo infantil, dado que las quejas sobre las dificultades del estudio de la infancia a través de la arqueología son bastante similares a las que, en su momento, surgieron con el estudio de la arqueología de género. Del mismo modo que ha sido posible investigar acerca de las mujeres a través de la arqueología, vemos cómo puede ser factible indagar sobre los niños y los papeles que desempeñaron en la sociedad por medio de datos arqueológicos. (GONZÁLEZ RUIBAL, 2003: 138).

“Las niñas y niños están presentes en cualquier espacio de cualquier comunidad actual o pasada” (SÁNCHEZ ROMERO, 2010: 9), de hecho, según varios estudios, representaban el 40% de los individuos del grupo (LANGLEY, 2018b: 3). Principalmente, su presencia ha quedado reflejada materialmente a través de representaciones que se han hecho sobre ellos -ya sea en el arte

mueble o parietal- de enterramientos infantiles, de objetos que, por sus rasgos, se deduce que han sido realizados por personas más inexpertas o por las simples huellas que han podido ir dejando en su paso por cuevas o yacimientos.

En primer lugar, encontramos la presencia de individuos infantiles en el arte paleolítico, bien representados en él, bien siendo partícipes de la creación de este tipo de arte. Hasta el momento, se han identificado 32 posibles representaciones de individuos infantiles humanos realizadas sobre plaquetas u otros soportes de arte mueble, como, por ejemplo, en La Marche, cueva en la que encontramos representados, mediante la técnica del grabado, la imagen de varios niños (PALES Y TASSIN DE SAINT PÉREUSE, 1976). Estas representaciones -y muchas otras- pertenecen al periodo Magdalenense, pero encontramos dos excepciones. Una de ellas se encuentra en un yacimiento de Grimaldi en el que se ha encontrado una representación infantil en un nivel Gravetiense. Por otro lado, en Roc de Sers encontramos una figura infantil hallada en un nivel Solutrense (LOMBO *et al.*, 2013: 45).

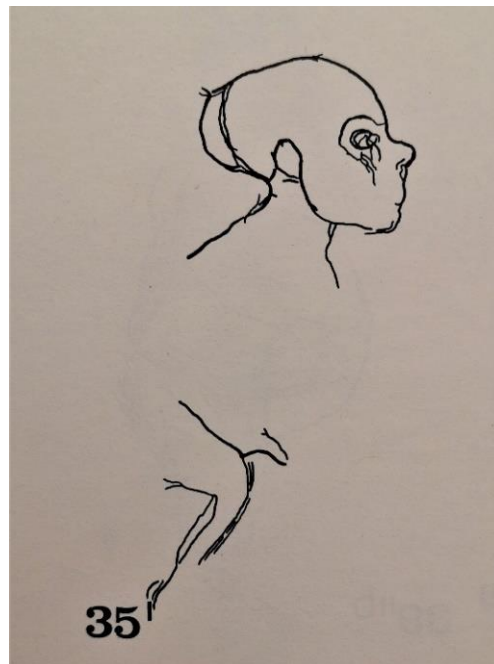


Fig. 1. Calco de un grabado que representa una figura infantil de La Marche.

Fuente: PALES Y TASSIN DE SAINT PÉREUSE, 1976: 57

Con relación a las maneras de representación, encontramos individuos representados de manera completa -cabeza, tronco y extremidades- aunque sin mucho detalle y de manera simplificada, es decir, en las que se plasma solo la mitad superior o la mitad inferior. Estas figuraciones se han identificado como individuos infantiles gracias a los rasgos de macrocefalia o de braquiptipia presentes en ellas (LOMBO *et al.*, 2013: 45).

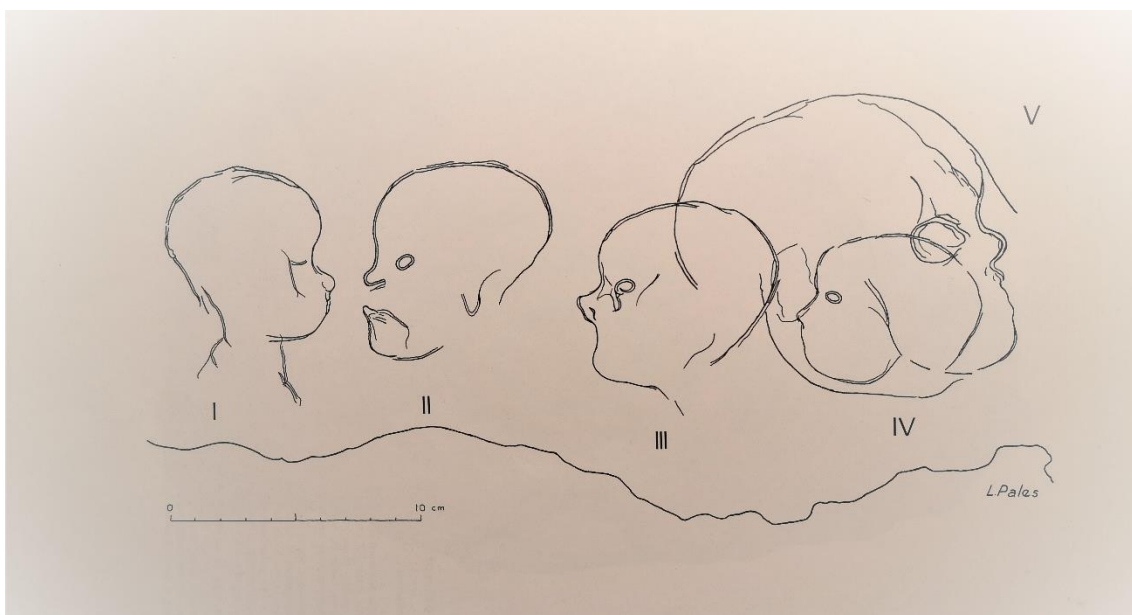


Fig. 2. Varias representaciones de cabezas infantiles mediante grabado en La Marche.

Fuente: PALES Y TASSIN DE SAINT PÈREUSE, 1976.

Estas figuras las encontramos, normalmente, formando parte de una composición mayor acompañando a figuras femeninas, vulvas u otras grafías de niños asociadas a ellas. Pero no solo encontramos representaciones infantiles en relación a escenas materno-filiales o de parto, sino también asociadas a diversos animales (LOMBO *et al.*, 2013: 46).

Las numerosas representaciones de individuos infantiles muestran su importancia y entidad como categoría diferenciada dentro de la sociedad paleolítica.

Por otro lado, encontramos la presencia de los niños como autores de las muestras de arte paleolítico. Este hecho se identifica, principalmente, en las muestras de manos en negativo que se pueden encontrar en diferentes cuevas como la Fuente del Trucho (UTRILLA *et al.*, 2012: 530), Pech Merle, o Gargas.

La relativa abundancia de manos infantiles plasmadas en las paredes de las cuevas nos puede invitar a reflexionar sobre la función y el papel de los niños dentro del día a día de los grupos paleolíticos (LOMBO *et al.*, 2013: 54). Además, existe el debate sobre si los llamados “macarronis” son obra de manos infantiles (FREEMAN, 1992: 89).

En segundo lugar, la presencia infantil se encuentra registrada en contextos funerarios. Es curioso cómo se han identificado individuos de diversas edades que van desde los meses de vida hasta los veintidós años, aunque es cierto que la franja que comprende a los individuos de mayor edad puede “no ajustarse a la dinámica social de los grupos paleolíticos” en relación a su actual consideración como adolescentes o subadultos (LOMBO *et al.*, 2013: 47).

Dentro de los modos de inhumación en el registro funerario paleolítico europeo, se pueden encontrar tanto enterramientos múltiples como individuales, siendo estos últimos los más abundantes. Además, los restos prenatales o perinatales también recibían un tratamiento funerario reconocible. Los vestigios de estos individuos que murieron durante el parto, o con anterioridad a este momento, se encuentran asociados a mujeres adultas, por lo que se deduce de ellos que la causa de la muerte fue por algún tipo de malformación o complicación obstétrica (LOMBO *et al.*, 2013: 48).

Centrándonos en la presencia de ajuar o de otros objetos asociados a los enterramientos infantiles, observamos que este aparece en un 24% de los casos, por lo que se entiende que, hasta cierto punto, los niños participaban en la vida comunitaria del grupo desde su nacimiento, así como que estos individuos eran importantes socialmente para la comunidad (LOMBO *et al.*, 2013: 49).

Un ejemplo llamativo sobre los ajuares en los enterramientos infantiles -y de las inhumaciones paleolíticas en general- es el yacimiento de Sungir (Rusia). En él se han encontrado restos de varios individuos, entre los cuales destacan los de dos preadolescentes enterrados en una misma tumba. Se estima que el varón tenía entre once y trece años, mientras que la hembra rondaba entre los nueve y los once años de edad.

Ambos aparecieron en posición longitudinal, con los cráneos unidos y flanqueados por lanzas de marfil. El cuerpo de la niña se encuentra, además,

asociado a un conjunto de pequeñas lanzas, dos cuernos de cérvido -uno de ellos perforado- y cuatro discos de marfil con un agujero en el centro, uno de los cuales se encuentra insertado en una varilla de marfil. En el caso del niño, llama la atención su vestimenta, dado que porta un gorro adornado con dientes de reno y un colgante que parece representar una figura animal. A la altura del cuello, se ha encontrado un alfiler de marfil, por lo que puede ser que portase algún tipo de manto o capa.

Para finalizar con este ejemplo, hay que señalar el gran número de horas -se estima que unas diez mil- que se tuvieron que invertir para poder elaborar las cuentas ornamentales con las que fueron enterrados estos individuos infantiles. Probablemente, para que un niño pudiera tener una consideración social como para ser enterrado con este lujoso ajuar debía de pertenecer a un linaje destacado dentro del grupo, ya que no tenían edad como para haber podido alcanzar personalmente una posición destacada dentro de la comunidad (TAMARGO, 2020).



Fig. 3. Reconstrucción del enterramiento de los niños del sitio de Sungir (Rusia).

Fuente: [https://polit.ru/article/2017/11/03/ps\\_sungir/](https://polit.ru/article/2017/11/03/ps_sungir/) [Consultado 22 - 06 - 2021].

Por último, muy recientemente se ha encontrado en la cueva de Panga ya Saidí (Kenia) un enterramiento de 78.000 años de antigüedad, el más antiguo documentado hasta ahora del continente africano, perteneciente a un individuo infantil de entre unos dos años y medio y tres años de edad. Según María Martín-Torres “las articulaciones de la columna vertebral y las costillas también se conservaron (...) lo que sugiere que fue un entierro ejemplar”. Se deduce que el niño fue enterrado intencionalmente poco tiempo después de su defunción (RODRÍGUEZ, 2021). Es interesante apuntar que esta inhumación coincide territorial y cronológicamente con lo que Yuval Noah Harari (2015) propone como revolución cognitiva moderna.

Las improntas no intencionales en el registro arqueológico son otro tipo de restos que muestran la presencia infantil en las sociedades paleolíticas. Este tipo de huellas son, por ejemplo, marcas realizadas con los dedos, manos, rodillas, pies... en superficies blandas -ya sean interiores o exteriores- por el simple tránsito de los niños (LOMBO *et al.*, 2013: 51) u objetos de arcilla. (COSKUNSU, 2015: 5). Como ejemplos concretos se puede hablar de las huellas fósiles de Laetoli (Tanzania) en ceniza volcánica (HAY Y LEAKEY, 1982: 50) o de las recién encontradas en la playa de Matalascañas, pertenecientes a un grupo de neandertales. Siete de las treinta y una conservadas están asociadas a individuos infantiles (MAYORAL *et al.*, 2021). Más recientes todavía son las huellas encontradas en La Garma. Estas tienen una antigüedad de unos 16.500 años y pertenecen a unos niños de entre 6 y 7 años de edad (ALONSO, 2021).



Fig. 4. Huella infantil de la Cueva de La Garma.

Fuente: [https://www.niusdiario.es/cultura/descubren-huellas-ninos-paleolitico-cueva-cantabria-la-garma\\_18\\_3139770203.html](https://www.niusdiario.es/cultura/descubren-huellas-ninos-paleolitico-cueva-cantabria-la-garma_18_3139770203.html) [Consultado: 22 - 06 - 2021].

Por último, encontramos una serie de objetos que, por su tipología y por su aparente ausencia de utilidad -en cuanto a aspectos económicos se refiere- se han interpretado como objetos lúdicos y juguetes (COSKUNSU, 2015: 5). De esta manera, se puede deducir que el juego era una actividad presente en el Paleolítico Superior.



### 3. EL JUEGO

El juego es un concepto del que podemos encontrar infinidad de definiciones, entre las que, quizá, las más completa es la enunciada por Huizinga en su obra *Homo Ludens* (1943) que dice:

*el juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de júbilo.*

Además, el juego, según defiende Eliseo Reclús en su artículo *L'homme et la terre*, siempre ha sido, tras la alimentación, la forma más antigua de la actividad humana, por lo que se puede afirmar que es una acción inherente a la naturaleza de las personas (GARCÍA BLANCO, 1995: 125), así como que los “juegos y los juguetes han existido y se han usado desde la Prehistoria” (GARCÍA BLANCO, 1995: 128).

Siguiendo con la idea de que el juego se encuentra dentro de la naturaleza humana, hay que aclarar que no solo los seres humanos jugamos, sino que también lo hacen los animales (PAREDES-RAMOS, PÉREZ-POUCHOULEN Y CORIA-ÁVILA, 2014; KAMP, 2001: 18). En un principio, y según estudios neurobiológicos, se pensaba que el juego dependía de los grupos neuronales que se encontraban en el cerebro mamífero<sup>2</sup>, sin embargo, la neurobiología del juego es mucho más compleja porque, durante la actividad lúdica, los individuos -tanto los humanos como el resto de los mamíferos- utilizan diferentes zonas del cerebro que se encuentran ubicadas en las diversas capas (PAREDES-RAMOS, PÉREZ-POUCHOULEN Y CORIA-ÁVILA, 2014: 1). Por lo tanto, “no es la ausencia o el exceso de sustratos neuronales lo que hace que solo los mamíferos jueguen, sino que más bien esto se debe al arreglo neuronal de sus capas, así como la conexión entre ellas”. (PAREDES-RAMOS, PÉREZ-POUCHOULEN Y CORIA-ÁVILA, 2014: 3).

Centrándonos en el juego infantil, vemos como éste tiene una serie de características propias. Cabe mencionar que el juego es una actividad propia de

---

<sup>2</sup> El cerebro se divide en tres capas: el cerebro reptiliano (la capa más profunda y primitiva), el cerebro mamífero y el nuevo cerebro mamífero o neocorteza.

la infancia -aunque jóvenes y adultos también juegan- y que se debe considerar como una forma de interacción del niño con la realidad (PACHECO, 2011: 3), así como que para él se trata de una actividad seria (PACHECO, 2011: 1).

### 3.1. LAS FUNCIONES DEL JUEGO

Es interesante hablar de las funciones que tiene el juego. Estas han sido divididas en dos grandes grupos: no sociales y sociales. Las primeras se refieren a los beneficios que puede obtener un niño, o un adulto, por el mero hecho de jugar: mantener una buena condición física, conseguir una mejora en el manejo de diferentes tipos de herramientas, aumentar la capacidad resolutive ante los problemas y desarrollar una capacidad de respuesta ante las sorpresas y estímulos inesperados.

Por otro lado, las funciones sociales son las que impactan en la habilidad del individuo infantil para comunicarse con el resto del grupo. De este modo, el niño también consigue entender la jerarquía social y captar la identidad grupal. A través del juego, incluso se llegan a formar una serie de vínculos sociales e interpersonales entre los niños que realizan esta actividad juntos (PAREDES-RAMOS, PÉREZ-POUCHOULEN Y CORIA-ÁVILA, 2014: 3).

### 3.2. EL JUEGO Y SUS CLASIFICACIONES

Existe una clasificación de los juegos que -aunque se haya realizado en función de los que los niños practican en la actualidad- encontramos una categorización bastante completa y en la que cabe la posibilidad de que una misma actividad lúdica encaje en varias categorías. Hay muchos tipos de clasificaciones que nos podrían interesar para el estudio del ámbito lúdico en la Prehistoria, pero vamos a centrarnos, principalmente en cuatro clases de juego: el juego motor, el juego manipulativo, el juego de imitación y el juego simbólico (PACHECO, 2011: 5-7).

El juego motor es el que aparece espontáneamente en los niños. En él se repiten movimientos y gestos que, en ocasiones, se realizan por primera vez de manera involuntaria. Dentro de este tipo de juegos podemos encontrar acciones como las de andar, correr, rodar, empujar y tirar o arrastrarse por el suelo que van haciendo que el niño conquiste nuevas habilidades motrices y que descargue tensiones.

Dentro del juego manipulativo encontramos acciones que se realizan con las manos como sujetar, atar, coger, golpear, moldear, trazar... (PACHECHO, 2011: 6). Este tipo de juegos podrían haber sido realizados por niños en el periodo paleolítico simplemente con la tierra o con la arcilla que encontrasen en lugares cercanos a los campamentos o en las cuevas. Un ejemplo de ello son los ya mencionados “macarronis”, de cuya autoría se duda (FREEMAN, 1992: 89).

Por otro lado, nos encontramos con los juegos de imitación, en los que los niños se limitan a reproducir gestos o acciones que observan de otras personas (PACHECO 2011: 6). Un ejemplo de este tipo de juego se da a través del uso de objetos cotidianos en miniatura que son utilizados por los niños para imitar las prácticas sociales adultas (LANGLEY Y LITSTER, 2018: 619).

Por último, está el juego simbólico en el que el niño da un nuevo significado a un objeto como, por ejemplo, transformar un palo en una serpiente (PACHECO, 2011: 7).

El convertir objetos inanimados en animales nos puede llevar a pensar que una diversión de los niños fuera -al igual que en la actualidad- jugar con animales; de hecho, encontramos varios ejemplos etnográficos que podrían ayudarnos a confirmar -o por lo menos a plantear- que los niños en el Paleolítico llegaron a jugar con animales que encontrasen en un entorno cercano. Se ha visto que niños pertenecientes a grupos preindustriales actuales recogen pequeños animales que crían como si fueran mascotas (LANGLEY Y LITSTER, 2018: 626; LANGLEY, 2018a: 14).

Un ejemplo concreto lo encontramos dentro de los *bloomfield* -una comunidad aborigen australiana- en la cual los niños juegan con ratas, bandicuts, ualabís... como si fueran sus mascotas. Los niños *yanomami*, pueblo que habita en el Amazonas, también realizan esta práctica con los animales que encuentran en su ecosistema como loros, aracarís... así como los *inuit* (región Ártica de Norteamérica), los *mursi* (Etiopía), etc. (LANGLEY Y LITSTER, 2018: 627).

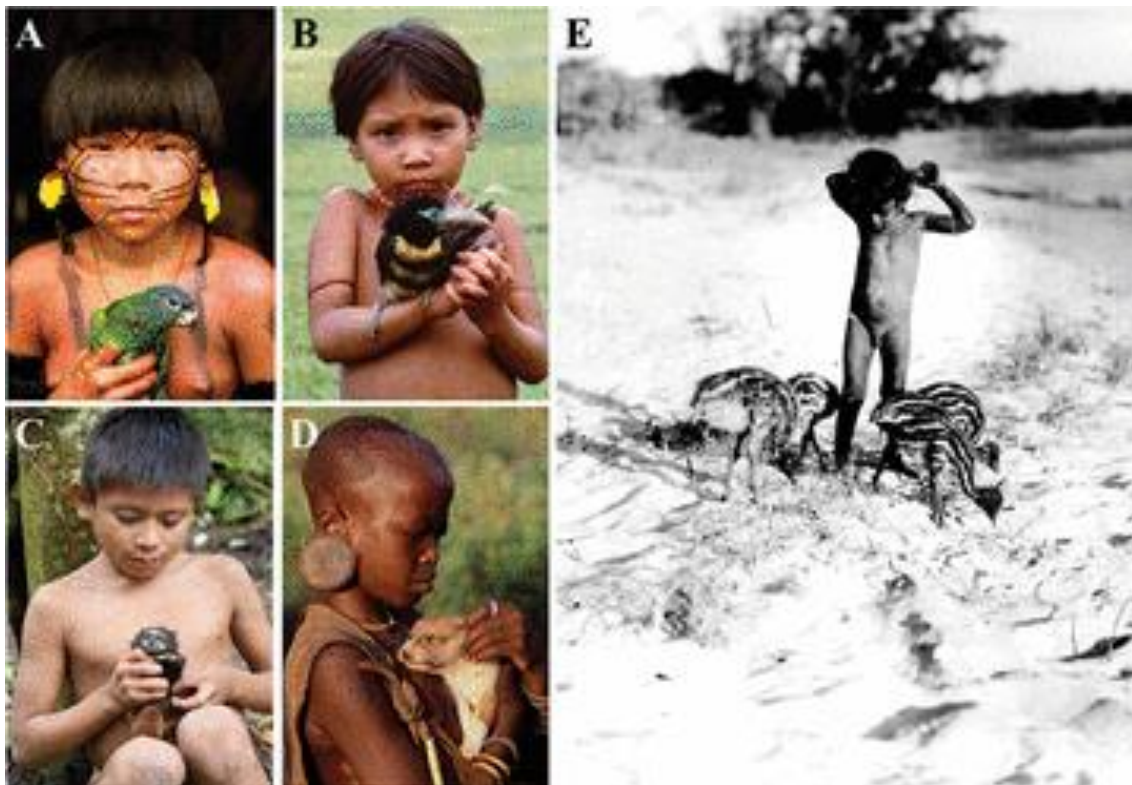


Fig. 5. Niños pertenecientes a diferentes sociedades cazadoras-recolectoras con animales que han recogido. A, una niña *yanomamo* sujetando a su loro. B, una niña *yanomamo* con un aracarí. C, un niño *machiguenga* (amazonia peruana) sujetando un tití cuellinegro. D, una niña *mursi* con un cachorro. E, niño perteneciente al pueblo *garmali* con polluelos de emús.

Fuente: LANGLEY Y LITSTER, 2018: 627.

Al hilo de esta idea -y a través de la etnografía comparada- se puede llegar a pensar que los niños en época paleolítica también jugasen con pequeños animales que encontrasen en su entorno. Además, la domesticación del perro - primer animal en ser domesticado por el ser humano- se dio en el Paleolítico Superior (DÍAZ VIDELA, 2017), por lo que se puede plantear que, además de ayudar en otro tipo de tareas como la protección del grupo o la alerta ante algún tipo de peligro, los niños jugasen con estos animales recién domesticados.

Siguiendo otra línea de investigación -y según varios antropólogos- encontramos otra división del juego en la que podemos observar dos categorías diferenciadas: los juegos estructurados por adultos (*adult-structured play*) y los juegos estructurados por niños (*child-structured play*) (CRAWFORD, 2009: 60).

Dentro del primer grupo, encontramos que son los individuos adultos los que aportan los juguetes o *playthings* a los niños, así como son los que guían a los individuos infantiles en el desarrollo de la actividad lúdica. De esta manera, vemos como el juego es una acción social, en la que se involucra toda la

comunidad y de la que forman parte todos los individuos, independientemente de su edad (GARCÍA BLANCO, 1995: 127; CRAWFORD, 2009: 60).

Por otro lado, encontramos los juegos estructurados por los niños, en los que los juguetes y objetos utilizados en la actividad lúdica son creados por los individuos infantiles.

#### 4. LOS JUGUETES

Como hemos visto, algunos juegos necesitan de los juguetes para poder desarrollarse, mientras que, otros tipos de actividades lúdicas -como correr, saltar o juegos de imitación- no necesitan más que el propio cuerpo para su desarrollo (BALEN-LETUNIC, 2014: 15).

Por otro lado, también encontramos como en algunos juegos se utilizan objetos cotidianos o elementos que en apariencia no son juguetes para su desarrollo, como en los juegos simbólicos (PACHECO, 2011: 7). Además, en relación con esta idea, hay que apuntar que no sólo se juega con objetos, sino que podemos encontrar como los niños también pueden jugar con elementos de la naturaleza como arena, conchas, palos, hierba, flores o incluso animales diminutos por los que los individuos infantiles se sientan atraídos (BALEN-LETUNIC, 2014: 13; LANGLEY, 2018b: 7).

Tal como encontramos en el epígrafe de representación de la etapa infantil en el registro arqueológico, observamos que hay un apartado referente a los objetos que pertenecían a los niños o que habían sido fabricados por ellos. Aparte de utensilios o herramientas que podían utilizar, también podemos encontrar otro tipo de objetos relacionados con la infancia: los juguetes.

##### 4.1. TRANSFORMANDO MATERIALES Y OBJETOS EN JUGUETES

Los materiales utilizados para realizar los objetos que posteriormente se han identificado como juguetes paleolíticos han sido muy diversos. Además del estudio de los propios objetos hallados en contextos paleolíticos, también se pueden estudiar las materias primas usadas para la fabricación de objetos lúdicos por las sociedades premodernas actuales. Del mismo modo, se han estudiado los materiales utilizados para crear este tipo de objetos dentro de la etapa neolítica, pero asumir que los materiales serían los mismos que en Paleolítico Superior sería demasiado arriesgado.

En época paleolítica, encontramos que los artefactos identificados como posibles juguetes han sido fabricados de materiales como astas, huesos, marfil, conchas, piedras o arcilla (LANGLEY, 2018a: 15; LANGLEY, 2018b: 4).

Dentro de las sociedades premodernas actuales, llama la atención como los niños reciclan diferentes materiales para la fabricación de sus utensilios, juguetes o *playthings*.

Estudios de antropología comparada y etnoarqueología demuestran como los niños reciclan los materiales no utilizados u objetos abandonados por los adultos para poder hacer sus propios artefactos. Un ejemplo de ello lo encontramos en la sociedad premoderna de los *nunak* que habitan en la actual Colombia.

A raíz de esta idea, podemos observar cómo los niños también utilizan como zonas de juego espacios y estructuras que han sido abandonadas por los adultos, aunque esto haya sido de manera reciente (GONZÁLEZ RUIBAL, 2003: 139).

Centrándonos en los materiales que los niños -o adultos- pudieron utilizar para fabricar los juguetes infantiles encontramos ejemplos dados por la etnografía que nos muestran que los niños de sociedades cazadoras-recolectoras actuales utilizan distintos tipos de objetos lúdicos hechos de arcilla, piedra, cortezas de árboles, barro, astas, cañas, cera, hueso, conchas, cáscaras de frutos... (LANGLEY Y LITSTER, 2018: 618).

Para el periodo neolítico contamos con algunos datos. En esta fase, los materiales duraderos son menos comunes dentro del registro arqueológico en lo que a juguetes o *playthings* respecta, mientras que los materiales de origen orgánico como la paja, el cuero, diferentes tipos de tejidos, la madera o las cañas eran los preferidos para su fabricación (BALEN-LETUNIC, 2014: 13).

Esto nos invita a pensar que, en el Paleolítico, los materiales de fabricación de estos objetos lúdicos serían parecidos a los ya mencionados, dado que tanto a través del artículo de Balen-Letunic -que nos aporta datos del Neolítico- como a través del estudio de grupos premodernos actuales, se muestra el uso de materiales similares para la fabricación de este tipo de objetos.

#### 4.2. CLASIFICACIÓN ARQUEOLÓGICA DE LOS JUGUETES

Dentro del registro arqueológico, es complicado demostrar si un objeto que se ha encontrado es un juguete u otro tipo de artefacto. Responder a la pregunta de por qué esto se interpretaría como un juguete resulta fundamental para poder clasificarlo como tal. Para ello, los criterios utilizados son su pequeño tamaño, su fabricación rudimentaria o su similitud con los objetos utilizados como juguetes en las culturas preindustriales contemporáneas (LANGLEY, 2018b: 7). Según estos parámetros, vemos como se han realizado tres grupos diferentes para su clasificación (CRAWFORD, 2009: 59):

Dentro del primer grupo (denominado *grupo 1*) encontramos todo tipo de artefactos que los arqueólogos han denominado de manera unánime como juguetes. En relación con el periodo prehistórico, encontramos como es prácticamente imposible clasificar ningún objeto como tal, dado que, para poderlos emplazar en esta categoría necesitaríamos corroborar su función a través de fuentes documentales o ilustrativas.

En el *grupo 2* encontramos todos los artefactos que podrían ser identificados como juguetes, pero sin llegarlo a saber con una certeza absoluta. Dentro de este grupo encontramos, con gran predominancia numérica, objetos del registro arqueológico de niveles prehistóricos y protohistóricos. Algún ejemplo de lo que en esta categoría podemos llegar a encontrar son miniaturas y otros artefactos que podrían pertenecer por parecido al *grupo 1*, pero que, al no tener otra fuente para corroborar su función lúdica, no se pueden clasificar en él.

Las figuras en miniatura son muy numerosas dentro de este grupo, ya que representan personas, animales o utensilios del día a día, pero realizadas en un tamaño menor. Estas figuritas pueden ser juguetes perfectamente, sin embargo, también pueden ser objetos pertenecientes a actividades no lúdicas, como por ejemplo a rituales religiosos, siendo estos objetos elementos votivos y de adoración (CRAWFORD, 2009: 59). Esta duda de si un objeto es votivo o simplemente es un *plaything* o juguete es una constante en la investigación por lo que va a ser una cuestión que trataré más adelante.



Por último, está el *grupo 3*. En él encontramos clasificados todos los demás artefactos encontrados en los yacimientos y que no se van a mover de esta categoría a menos que se asocien posteriormente con niños, se hayan encontrado en un contexto extraño o se encuentren analogías en el estudio posterior a su hallazgo (CRAWFORD, 2009: 60).

#### 4.3. TIPOLOGÍA DE LOS JUGUETES PALEOLÍTICOS

Dentro de los (posibles) juguetes paleolíticos, encontramos con una gran preponderancia numérica las miniaturas. Ya se ha explicado que el pequeño tamaño de los objetos es uno de los parámetros utilizados para la identificación de un artefacto como un juguete, por lo que los objetos en miniatura conforman una tipología de los probables *playthings* que podemos encontrar en el registro arqueológico. A raíz de las miniaturas, los niños podrían imitar -juego de imitación- diferentes acciones que realizarían los adultos del grupo, aprendiendo de esta manera a través de la actividad lúdica roles que tendrán que desempeñar en su etapa adulta (LANGLEY, 2018b: 7).

Otra cuestión con la que tienen que lidiar los arqueólogos es la de cómo han podido llegar los juguetes a manos de los niños. En relación con este hecho encontramos cinco vías diferentes a través de las cuales los objetos lúdicos han llegado a manos infantiles. En primer lugar, han podido ser dadas directamente por parte de los adultos a los niños como un juguete; también, en un principio podían ser objetos utilizados por los adultos que han sido abandonados y posteriormente recuperados por los niños, aunque se da igualmente la posibilidad de que estos objetos hayan sido abandonados directamente en manos infantiles.

Por otro lado, sin embargo, encontramos que estos juguetes han podido ser fabricados directamente por los niños o ser objetos naturales inalterados como palos, piedras, conchas o huesos (LANGLEY, 2018b: 7).

#### 4.4. EJEMPLOS DE POSIBLES JUGUETES PALEOLÍTICOS

Identificado como un posible juguete, nos encontramos en primer lugar, con este artefacto hallado en un nivel magdalenense perteneciente a la cueva de Isturitz (Francia). Es una pequeña herramienta realizada en asta de cérvido que presenta una perforación única, una línea incisa a lo largo de ella y unas extremidades que han sido trabajadas de manera tosca. Sin embargo, a excepción de los límites, la pieza presenta un intenso pulido que indica su manipulación.



Fig. 6. Posible *bâton percé* en miniatura frente a un ejemplar de tamaño natural, ambos recuperados en Isturitz.

Fuente: LANGLEY, 2018b: 12.

Exceptuando el pequeño tamaño que tiene, encontramos que posee una gran similitud con los *bâtons percés*, un tipo de herramienta que se cree que era utilizada como “enderezadora de lanzas” o para fabricar correas de cuero. Tanto su tamaño como su fabricación sugieren que esta pieza se pueda considerar como una versión en miniatura de las herramientas utilizadas por los adultos, que también se encontraban cuidadosamente elaboradas y profusamente decoradas.

Al encontrar este tipo de objetos en miniatura, se buscaron otros posibles artefactos realizados en un tamaño menor como, por ejemplo, puntas de proyectil. Un estudio de los restos arqueológicos hallados en Isturitz no consiguió

descubrir ningún ejemplo claro de puntas en miniatura. Por otro lado, en La Vache -yacimiento perteneciente al Magdaleniense Tardío- se han encontrado una serie de puntas de flecha realmente minúsculas y demasiado delicadas, por lo que se piensa que no eran objetos lúdicos dado que no habrían sobrevivido al juego de los niños (LANGLEY, 2018b: 12).

Sin embargo, dada la importancia que el material óseo tiene para la fabricación de proyectiles, la falta de este tipo de armas en miniatura llama la atención y sugiere que los niños de esta cultura paleolítica jugaban con puntas fabricadas con un tipo de material menos resistente arqueológicamente hablando o que, quizá, practicaban con puntas de tamaño normal. Atendiendo a esta última propuesta, podría ser que los niños usaran las puntas utilizadas por los adultos al final de su vida útil (LANGLEY, 2018b: 13). Esta idea es bastante factible ya que hemos visto como los niños utilizan, en algunas ocasiones para jugar y fabricar sus propios juguetes materiales reciclados, por lo que no sería una práctica extraña (GONZÁLEZ RUIBAL, 2003: 139).

Por otro lado, la cueva de Isturitz es conocida por tener una gran muestra de objetos que, hasta ahora han sido considerados como piezas de arte mueble; no obstante, algunas de las piezas se pueden considerar como muñecas o juguetes con forma de animal. Para estudiar esto, encontramos dos piezas clave: una cabeza de oso o bisonte realizada en hueso y un león tallado en una asta.

En primer lugar, la cabeza de oso/bisonte forma parte de una talla mayor que se fracturó tras su deposición. El pulido de toda la pieza es evidente, por lo que encontramos que su manipulación era muy frecuente. Por otro lado, el león tallado -que también tiene un alto grado de pulido- presenta una serie de perforaciones; posiblemente, formaba parte de un colgante (LANGLEY, 2018b: 14).

El descubrimiento de estas dos piezas en una cámara principal no excluye que hayan podido ser utilizadas por los niños, dado que, en muchas sociedades premodernas actuales, el espacio en el que los adultos y los niños realizan sus actividades se ve solapado, por lo que la cultura material de unos y otros acaba mezclándose.

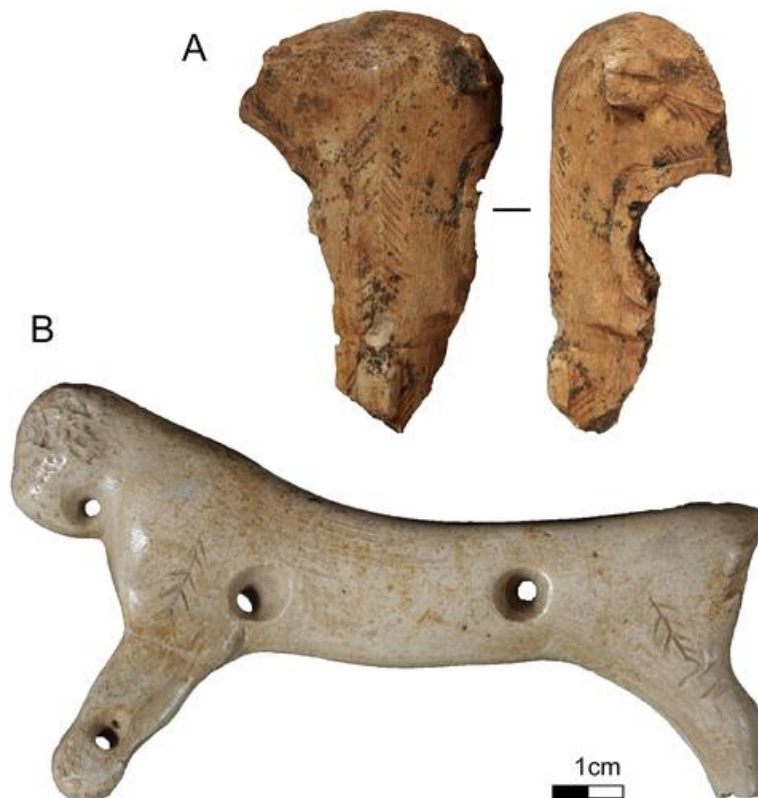


Figura 7. Dos ejemplos de arte mueble de la cueva de Isturitz que podrían ser asociados a niños. *A*, cabeza de oso/bisonte realizado en hueso. *B*, talla de un león de las cavernas sobre asta de reno. Ambas figurillas muestran un alto grado de pulido debido a una continua manipulación.

Fuente: LANGLEY, 2018b: 16.

Por los diferentes motivos expuestos, estas dos figuritas pueden interpretarse como juguetes infantiles abandonados entre cultura material perteneciente a la etapa adulta (LANGLEY, 2018b: 15).

La identificación de estos artefactos como juguetes no es algo que se halla realizado sin ningún tipo de precedente. Por ejemplo, Azéma y Rivière interpretaron los *rodetes* como objetos con un carácter puramente lúdico. Los rodetes son unos discos de hueso que han sido recortados de omóplatos de bóvidos o cérvidos y, posteriormente, perforados en el centro y grabados por ambos lados con motivos animales. Se ha descubierto que, girándolos rápidamente, las imágenes se superponen y da la sensación de movimiento del animal, por lo que posiblemente estemos delante de un taumatropo o juguete óptico (LANGLEY, 2018b: 16). Se han encontrado varios ejemplos de estos objetos en diferentes enclaves como la cueva de El Linar o la cueva de las Aguas (DE LAS HERAS *et al.*, 2008) o en Laugerie-Basse (AZÈMA Y RIVIÈRE, 2010; LANGLEY 2018b: 17).



Fig. 8. Dibujo del rodete encontrado en Laugerie-Basse (La Dorodoña).

Fuente: LANGLEY, 2018b: 17.

En último lugar, habría que hablar de las muñecas y figuritas de animales paleolíticas. Este tipo de juguetes los encontramos presentes en todas las sociedades cazadoras-recolectoras actuales, por lo que podemos deducir que los niños de época paleolítica también utilizaban este tipo de objetos durante su juego. Un ejemplo de ello lo podríamos encontrar en el yacimiento de Le Tuc d'Audoubert. Esta cueva ha sido estudiada y se ha llegado a la conclusión de que los signos de actividad que se encuentran a lo largo de las galerías de la cueva -incluyendo huellas, dibujos y figuras de arcilla- podrían haber sido realizados por un grupo pequeño de personas en el que había mujeres y/o adolescentes junto a niños (LANGLEY, 2018b: 17).

Parece probable que las figuras de arcilla fueran un juguete bastante popular entre los niños de época magdaleniense, sin embargo, debido a su difícil conservación son objetos extraños y difíciles de encontrar en el registro arqueológico. Es cierto que las figuras de Le Tuc d'Audoubert son muy grandes como para que los niños pudieran jugar con ellas, pero a través de estas podemos deducir la existencia de figuras realizadas de arcilla sin cocer y, por lo tanto, la posibilidad de que este material se utilizase para crear figuras de menor tamaño (LANGLEY, 2018b: 18).



Fig. 9. Los dos bisontes de arcilla sin cocer del Tuc d'Audoubert.

Fuente: LANGLEY, 2018b: 18.

#### 4.5. LOS JUGUETES EN LAS SOCIEDADES PREINDUSTRIALES ACTUALES

Dentro de las sociedades preindustriales en la actualidad, encontramos diversos juegos y juguetes que se han podido registrar a través del estudio antropológico y etnográfico de las mismas. A raíz de los estudios realizados, todas estas prácticas y objetos lúdicos se han clasificado en seis grupos diferenciados: armas en miniatura, vasijas y herramientas realizadas en un menor tamaño, instrumentos musicales, danzas y canciones, figuritas y muñecas, pinturas y dibujos y, por último, juegos de imitación. Las tipologías más abundantes en las culturas preindustriales actuales son las armas realizadas a menor escala, las muñecas y los juegos de imitación, seguidos -de lejos- por las vasijas y

herramientas en miniatura y por los instrumentos musicales. Por último, los dibujos y pinturas realizados por niños son los juegos que menos abundan entre las diferentes sociedades cazadoras-recolectoras contemporáneas (LANGLEY Y LITSTER, 2018: 620-622).

Algunos ejemplos de las armas en miniatura nos las dan los niños de la tribu *san* (desierto del Kalahari) que practican el tiro con arcos y flechas desde prácticamente el momento en el que comienzan a caminar. Dentro de esta categoría, también encontramos a los niños de grupos aborígenes australianos que juegan con lanzas, propulsores y otro tipo de armas en miniatura. Además, los niños *guayaki* (Paraguay) juegan tanto con herramientas realizadas a una menor escala como con pequeños arcos con los que empiezan a practicar a la edad de unos cuatro o cinco años (LANGLEY, 2018b: 7-8).

Dentro de los juegos con muñecas, las niñas de la tribu *hadza* (Tanzania), juegan con figurillas hechas de arcilla o trapo. Las *masai* también juegan con este tipo de juguetes hechos de arcilla. Los niños *xhosa*, tribu que habita en el Sur de África, tienen figuritas de barro y de paja, así como recolectan huesos de nudillos que representan el ganado. Los aborígenes australianos más pequeños juegan con muñecas realizadas de grandes conchas, madera, vegetales o arcillas; además, estos niños cuilas cuidan como si fueran sus hijas, imitando de esta manera las labores de crianza que realizarán de adultos. Dentro de otras tribus como la *salish* o la *chippewa*, situadas en Norteamérica, encontramos figuritas humanas y animales hechas de hojas de espadaña (LANGLEY, 2018b: 8-9).



Fig. 10. Muñequitas hechas de espadaña pertenecientes a la tribu *chippewa*.

Fuente: LANGLEY Y LITSTER, 2018: 625.

Además de figuritas humanas y animales, también encontramos objetos de pequeño tamaño que representan canoas con las que juegan los niños *chimariko* (pueblo indígena norteamericano) o, incluso los individuos infantiles *inuits* juegan con cucharas, vasijas de madera o palas para la nieve en miniatura, así como también con figuras humanas ataviadas de la misma forma que ellos (LANGLEY, 2018b: 9).



Fig. 11. Niño *inuit* con un muñeco vestido con la misma ropa que él.

Fuente: LANGLEY Y LITSTER, 2018: 624.

Por otro lado, los niños *hadza*, practican juegos en los que imitan bailes que realizan los adultos de la tribu, movimientos de animales peligrosos o de extranjeros, así como los niños *jkung*, pueblo que habita en el desierto del Kalahari, juegan realizando danzas haciendo círculos (LANGLEY, 2018b: 7-8).

Los objetos que utilizan los niños pertenecientes a la cultura *cree* (nación amerindia de América del Norte) son bastante curiosos, dado que juegan con *wigwams*<sup>3</sup> en miniatura, así como, en ocasiones, visten a sus mascotas como si fueran muñecas (LANGLEY, 2018b: 9).

---

<sup>3</sup> Wigwam: vivienda cupulada de una sola estancia usada por ciertas culturas nativas norteamericanas.



## 5. ¿ES UN RITUAL O SON NIÑOS?

La interpretación de que los objetos de arte mueble creados en el Paleolítico Superior tienen una función mágico-religiosa se encuentra relacionada con la idea imperante de finales del siglo XIX y principios del XX que enunciaba que el arte prehistórico tenía una función más allá de la puramente decorativa. Este pensamiento continuó a lo largo del siglo XX, hasta que se propuso la idea de que los artefactos portátiles del Paleolítico Superior Europeo no tenían un rol simbólico o ritual aparente.

A través de la etnografía comparada podemos observar cómo en diferentes pueblos premodernos actuales, los niños eligen la arcilla o el barro para crear ellos mismos figurillas (LANGLEY Y LITSTER, 2018: 618), por lo que se puede deducir que algunas de las encontradas en yacimientos pertenecientes al Paleolítico podrían ser, más que objetos rituales, algún tipo de juguete.

Además, siguiendo en esta línea encontramos un estudio de la cultura *sinagua* (Norteamérica) en el que se han investigado las huellas dejadas a lo largo del proceso de creación de animales y vasijas de arcilla, demostrándose, de esta manera, que algunos de los objetos fueron producidos por niños (KAMP *et al.*, 1999), por lo que, a lo mejor, más que parte de un ritual, la fabricación de estos objetos eran parte de un juego y el resultado de él era la producción de juguetes para ellos mismos.

Por otro lado, encontramos utensilios que pueden servir tanto para llevar a cabo acciones artísticas o rituales por parte de la comunidad como también para jugar. Dentro de este contexto, podemos encontrar instrumentos musicales o colorantes. La actividad de pintarse el cuerpo se ha identificado como una práctica lúdica infantil muy común dentro de las comunidades premodernas actuales. Además, este tipo de actividad es muy interesante, dado que los niños no solo son capaces de pintar su cuerpo o el de sus compañeros de juego, sino que también son capaces de recolectar y utilizar los pigmentos minerales para producir nódulos de ocre muy similares a los encontrados en contextos arqueológicos muy antiguos (LANGLEY Y LITSTER, 2018: 625).

Como hemos visto en este último ejemplo, encontramos elementos y objetos que pueden ser utilizados, por un lado, en acciones de tipo ritual y simbólico por individuos adultos, pero, también en acciones lúdicas y diversos juegos infantiles. Sin embargo, tal como enuncia Saúl García Blanco en su artículo *Sobre el concepto del juego*, podemos encontrar algunos elementos que encajen en la categoría lúdica y en la ritual al mismo tiempo. Esta idea la expone a través de las figurillas del Belén y llama a reflexionar sobre cómo las deberíamos calificar, si bien como un juguete o como objetos religiosos, ya que, aunque represente un suceso religioso y sagrado para la religión cristiana, el niño disfruta en la actividad de “montar El Belén”, así como también se divierte jugando y moviendo las diferentes figuras que lo componen (GARCÍA BLANCO, 1995: 128). Esta misma idea podríamos aplicarla -a través de la antropología comparada- a las figuritas de madera, arcilla, piedra... halladas en contextos paleolíticos y a las que se les ha atribuido un significado ritual prácticamente indiscutible.

## 6. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

El juego crea una suerte de situación de exploración y descubrimiento, por lo que el niño se encuentra en un “banco de pruebas permanente” que le permite enfrentarse de manera ficticia a posibles situaciones problemáticas que pueden ocurrirle a lo largo de su vida (BERNABEU Y GOLDSTEIN, 2009: 51). En otras palabras, el niño que juega ensaya en el campo lúdico comportamientos para los que no está preparado en la vida real y, de este modo, se anticipan esas situaciones futuras (BERNABEU Y GOLDSTEIN, 2009: 52).

El juego fomenta cualquier tipo de aprendizaje, tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular...) como mental (estructuración del lenguaje y del pensamiento). La integración de las actividades lúdicas en un contexto de adquisición de nuevos conocimientos puede proporcionar una serie de ventajas como facilitar la adquisición de nuevos conocimientos, fomentar la cohesión y solidaridad del grupo -algo muy importante dentro de las sociedades cazadoras-recolectoras- o aumentar los niveles de responsabilidad de los niños (BERNABEU Y GOLDSTEIN, 2009: 54; KAMP, 2001: 19).

En la medida en que la enseñanza y el aprendizaje en las sociedades cazadoras-recolectoras puede inferirse del registro arqueológico, podemos observar la variabilidad de este proceso. Los niños parecen haber aprendido a través del juego en el pasado, del mismo modo que lo realizan en el presente. Los juegos de los niños eran, en muchas ocasiones, la fabricación de objetos que servían como herramientas de aprendizaje de acciones que tendrían que realizar de adultos como, por ejemplo, las armas en miniatura.

Los niños del Paleolítico también interactuaban con materiales que llegarían a manipular y transformar a lo largo de su vida, como el sílex o la arcilla. Aunque estos materiales pudieran parecernos peligrosos para los individuos infantiles y, en consecuencia, podamos pensar que los niños podrían haber tenido un acceso limitado a ellos, vemos que no es así. A través del estudio etnográfico observamos como los niños de las sociedades cazadoras-recolectoras actuales tienen acceso desde edades tempranas a utensilios que podemos catalogar como “peligrosos”, como, por ejemplo, objetos afilados.

Sin embargo, no está claro desde el punto de vista arqueológico a qué edades o etapas de desarrollo de los niños se encuentran asociados estos materiales líticos calificados como peligrosos, y cómo se relaciona esto con las habilidades motoras, la capacidad de atención o los marcos cognitivos, como las habilidades espaciales y la abstracción.

Los procesos de aprendizaje se han relacionado tanto con las normas culturales como con los procesos culturales evolutivos. Algunos arqueólogos sugieren que, dentro de las tradiciones líticas altamente estandarizadas, la variabilidad indica la presencia de inexpertos en la talla, mientras que otros estudiosos defienden que las causas de la variabilidad son complejas y no están relacionadas sólo con errores o inexperiencia en la talla de este tipo de materiales. En las sociedades paleolíticas que poseen tradiciones de producción altamente estandarizadas, los errores pueden representar técnicas de talla complejas, desafíos en el aprendizaje de creación de herramientas o cuestiones relacionadas con las propias materias primas.

Las investigaciones demuestran que el aprendizaje que tiene lugar con niños es especialmente importante en muchas sociedades, incluyendo tanto las cazadoras-recolectoras actuales como las pasadas. Los arqueólogos han propuesto áreas que parecen ser específicas para los aprendices en la talla del sílex, zonas que se encontraban separadas de los más experimentados. Un ejemplo de esta situación, sugiere que, durante el Paleolítico Superior, en el conocido sitio francés de Verberie (MILKS *et al.*, 2021: 19), los aprendices menos avanzados se situaban cerca de los más expertos, mientras que los aprendices que ya poseían cierta soltura en la talla del sílex se encontraban mayormente dispersos. Este ejemplo puede apuntar a una mayor autonomía de los adolescentes o, incluso a diferentes tipos de aprendizaje en este periodo como la experimentación o la instrucción por parte de compañeros.

El aprendizaje de habilidades más complejas puede implicar la instrucción verbal adicional o incluso la demostración por parte de expertos. Además de aprender a crear herramientas de piedra, los niños del Paleolítico necesitaban aprender a gestionar el fuego, caza y buscar presas, despellejar estos animales cazados, buscar alimentos y recolectarlos, preparar y cocinar alimentos y ungüentos con propiedades curativas, comprender los patrones estacionales,

entender la dinámica social, las tradiciones, la música, la danza... (MILKS *et al.*, 2021: 19).

De hecho, en la cueva Qesem (Israel) -con una antigüedad de 400.000 años- se han encontrado restos arqueológicos que evidencian el aprendizaje de técnicas para la elaboración de herramientas de sílex, así como la realización del despiece animal y la asimilación de habilidades para la supervivencia por parte de jóvenes homínidos (LANGLEY, 2018c). Muchos de estos ámbitos, sobre todo los relacionados con una cultura intangible, no suelen dejar huellas arqueológicas directas, lo que hace que la participación de los niños en este tipo de prácticas sea difícil de registrar (MILKS *et al.*, 2021: 19).

Encontramos tres ejemplos que pueden aclarar el aprendizaje de habilidades de subsistencia por parte de los niños incluyendo la formación de cara al momento de la caza, de la carnicería y del forraje. Centrándonos en la caza, se ha sugerido que la existencia de armas pequeñas en un yacimiento podría indicar la explotación de presas más pequeñas, sin embargo, también se sostiene que las armas en miniatura han podido ser fabricadas para adaptarse de una mejor manera a manos infantiles. Ambas teorías pueden ser válidas, dado que las herramientas de caza funcionales más pequeñas podrían ser utilizadas por los niños para cazar presas de menor tamaño, algo que se puede observar etnográficamente y que se ha propuesto también para los homínidos del Paleolítico Medio.

Por otro lado, el aprendizaje de las nociones básicas del despiece de las presas pudo haber sido de manera comunitaria en presas más grandes o en cuerpos de animales más pequeños en los que se adaptarían mejor, por tamaño, los dedos de los niños. En los yacimientos del Paleolítico Inferior se han podido analizar las marcas de carnicería que han puesto de manifiesto diferentes niveles de habilidad en relación con esta actividad. Teniendo en cuenta estos datos, el análisis de las huellas dejadas en el registro arqueológico podría servir para identificar la participación de novatos en este tipo de actividades. Las marcas de corte muestran diferencias en la destreza y, por extensión, pueden mostrar participación de jóvenes más inexpertos en este tipo de tareas.

Los patrones de subsistencia relacionados con los niños no sólo pueden representar su aprendizaje para prepararse para la vida adulta, sino también su vida como jóvenes que se autoabastecen. En otras palabras, los objetivos propios de los niños, y los objetivos de los adultos para los individuos infantiles, no siempre están orientados al aprendizaje. Por estos motivos, se debería de considerar la posible contribución de los niños a las actividades de caza y forrajeo, en particular con respecto a las presas y a la búsqueda y recolección de mariscos (MILKS *et al.*, 2021: 20).

Por otro lado, encontramos trabajos arqueológicos que hacen hincapié en la adquisición de técnicas artesanales prehistóricas. Muchos de los estudios que exploran este tipo de aprendizaje intentan reconocer la autoría de artesanos principiantes examinando los artefactos realizados de un modo inexperto. Sin embargo, el reconocimiento de manos novatas en la realización de artesanía no significa una identificación automática de una autoría infantil.

Diferentes estudios recientes han abordado el problema de la identificación de la producción artesanal de los niños y se ha visto que hay determinados tipos de errores que es muy probable que se encuentren asociados a la inmadurez del desarrollo más que a una falta de habilidad (KAMP, 2001: 13).

Otra forma para reconocer a artesanos más infantiles es a través de la medición de huellas dactilares dejadas en los artefactos. Para este tipo de estudio se ha realizado una medición cualitativa y cuantitativa de huellas y marcas en figurillas animales realizadas en arcilla y en vasijas -tanto en miniatura como de tamaño natural-. Una conclusión de este estudio es que dentro de la cultura *sinagua* se ha estructurado el proceso de aprendizaje artesano en base a actividades lúdicas y a la producción de juguetes para, de este modo, familiarizar a los niños con las propiedades de la arcilla y los procesos de fabricación cerámica (KAMP, 2001: 14).

## 6.1. ARTE COMO APRENDIZAJE

La práctica artística no deja de ser un tipo de juego dentro de las primeras etapas de nuestra vida. Los niños en el Paleolítico pudieron haber aprendido mediante la acción imitativa de recrear el arte de los adultos y, aunque los más pequeños no tuviera la capacidad cognitiva como para poder llegar a entender el significado que hay detrás del arte, la participación temprana habría servido para que asimilaran ciertas normas culturales del grupo (MILKS *et al.*, 2021: 15).

Tanto Mithen (1988) como Guthrie (2005) sugieren que el arte que representa animales y rastros de estos puede entenderse como funcional, ya que los humanos utilizan cuevas como espacios educativos para conectar con el mundo natural y enseñarlo. Por ejemplo, las representaciones de animales y de sus huellas pueden haber enseñado comportamientos animales y detalles ambientales (MITHEN, 1988: 322), así como la enseñanza de habilidades metacognitivas que los niños necesitarían para descubrir esa información por sí mismos. Guthrie también sugirió que el arte paleolítico que representa a los animales funcionaba como herramienta educativa para transmitir conocimientos sobre la caza.

## 7. EL JUEGO COMO DIVERSIÓN

La palabra *juego* en la primera acepción del diccionario de la Real Academia Española, se encuentra definida como “acción y efecto de jugar por entretenimiento”. A raíz de esta definición, observamos como la principal característica del juego es la diversión, ya que el niño juega “por gusto y por recreo” (BERNABEU Y GOLDSTEIN, 2009: 51).

Entre los posibles juguetes encontrados en estratigrafías pertenecientes al Paleolítico, encontramos, por ejemplo, figurillas animales realizadas en distintos materiales (LANGLEY, 2018b: 14; LANGLEY, 2018c) y rodetes (DE LAS HERAS *et al.*, 2008; AZÈMA Y RIVIÈRE, 2010; LANGLEY 2018b: 17). En apariencia, este tipo de objetos no tienen ninguna otra utilidad más que el mero entretenimiento de los más pequeños (y de los no tan pequeños). En el caso de las figurillas en miniatura, es cierto que podrían ser tanto *playthings* como elementos votivos, pero, como ya se ha mencionado anteriormente, el mundo lúdico y sagrado podrían fusionarse en este tipo de objetos (GARCÍA BLANCO, 1995; LANGLEY Y LITSTER, 2018).

No obstante, en el caso de los rodetes, su uso en relación con el puro entretenimiento lo encontramos mucho más claro ya que, son la primera muestra de “animación” de la que se tiene registro. Girando estos juguetes, gracias a la ayuda de una cuerda atada al centro de estos, se ve como las imágenes se superponen, creando un efecto óptico que refleja el movimiento del animal representado. De esta manera, los artistas paleolíticos inventaron el primer taumatropo de la Historia (AZÈMA Y RIVIÈRE, 2010: 68 - 69).

Además, tal como hemos visto por etnografía comparada, los niños de sociedades cazadoras-recolectoras actuales se divierten también a través de cantos y danzas (LANGLEY Y LITSTER, 2018: 620 - 622), así como a través el juego con sus propias mascotas (LANGLEY Y LITSTER, 2018: 626; LANGLEY, 2018a: 14) lo que nos sugiere que los niños en el Paleolítico también podrían realizar este tipo de actividades para su pura y propia diversión.



## 8. CONCLUSIONES

Aunque el concepto de infancia haya ido fluctuando a lo largo de todas las etapas de la Historia, los niños nunca han dejado de serlo, razón por la que, tras la realización de este trabajo -y su correspondiente investigación- se ha podido confirmar que los individuos infantiles que vivieron en el Paleolítico jugaban y tenían una serie de objetos para ello.

A la hora de hablar de la presencia de los niños en esta etapa de la de Prehistoria, podemos observar una gran cantidad de elementos asociables a la infancia: desde representaciones de estos individuos en el arte mueble y parietal, pasando por enterramientos infantiles o, incluso, huellas e improntas que han quedado registradas arqueológicamente de manera accidental. Por último, podemos obtener información de la infancia paleolítica gracias a los objetos asociados directamente con los niños, entre los que encontramos los juguetes. Estos tenían -y tienen- una utilidad principal: el juego.

El juego, en principio, no ha de tener una finalidad en sí mismo, sino que un niño puede jugar por el simple y mero hecho de divertirse. No obstante, es cierto como en el Paleolítico hemos visto que esta actividad lúdica podía tener otro enfoque: aprender jugando.

Dentro del juego, hemos observado la existencia de diferentes clasificaciones y tipos: el juego motor, el manipulativo, el de imitación... pero también el estructurado por adultos y el estructurado por niños. Independientemente de a qué tipología nos remitamos, es evidente que para el desarrollo de estas actividades lúdicas son necesarios un tipo de objetos: los juguetes.

Adentrándonos en el estudio de los juguetes prehistóricos, se ha podido observar la dificultad que existe actualmente para identificarlos como tales, ya que, la arraigada tradición arqueológica (casi) siempre ha clasificado los objetos sin utilidad aparente como elementos votivos. De esta manera, dentro del estudio arqueológico encontramos una clasificación en tres grupos de los juguetes: artefactos identificados de manera unánime como juguetes, los posibles juguetes y los objetos que no se clasificarían como lúdicos a menos que se encontrasen en un contexto relacionado con niños.

A raíz de esta clasificación, nos damos cuenta de que la arqueología y el estudio de la Prehistoria por medio de ella tiene sus límites, por lo que es muy recomendable acudir a otro tipo de disciplinas para este tipo de estudios. En este trabajo he recurrido a menudo a estudios etnográficos. De esta manera, es posible recabar un gran número de datos, así como comparar la vida infantil y los objetos asociados a ella de sociedades preindustriales en la actualidad con los de grupos humanos cazadores-recolectores del Paleolítico.

Este tipo de información debe tomarse con cautela, ya que no significa que, en el Paleolítico, los niños desarrollaran el mismo tipo de juegos ni poseyeran la misma tipología de juguetes que los pueblos cazadores-recolectores actuales por el mero hecho de tener modos de vida similares. Sin embargo, es innegable la valiosa información que, bien contrastada, nos pueden llegar a dar este tipo de estudios.

Como hemos visto al inicio del trabajo, esta línea de estudio cuenta con tres décadas de vida, o incluso, si hilamos fino, apenas con dos. Por esta razón podemos decir que esta vía de investigación se encuentra dando sus primeros pasos, quedando muchas incógnitas todavía por despejar y muchos juguetes por descubrir.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, A. (2021). "Descubren huellas de niños del Paleolítico en una cueva de Cantabria". *Nius Diario*. 17 de mayo. Disponible en: [https://www.niusdiario.es/cultura/descubren-huellas-ninos-paleolitico-cueva-cantabria-la-garma\\_18\\_3139770203.html](https://www.niusdiario.es/cultura/descubren-huellas-ninos-paleolitico-cueva-cantabria-la-garma_18_3139770203.html) [Consultado 21 - 06 - 2021].
- Azéma, M., Rivère, F. (2010). "L'animation dans l'art paléolithique: observations récentes". *Préhistoire, art et sociétés: bulletin de la Société Préhistorique de l'Ariège*, (65), pp. 57-73.
- Balen-Letunić, D. (2014). An overview of prehistoric toys. *Etnološka istraživanja*, (18/19), pp. 11-17.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Humanes: Narcea.
- Bueno, G. (1998). "Adolescencia: antropología comparada". *Sociopatología de la Adolescencia*. Madrid: Farmaindustria.
- Coskunsu, G. (2015). "Introduction: children as archaeological enigma." En: Coskunsu, G. (Coord.) *Archaeology of Childhood: Interdisciplinary Perspectives on an Archaeological Enigma*, State University of New York Press: Albany, Nueva York. pp. 1-18.
- Crawford, S. (2009). "The archaeology of playthings: theorising a toy stage in the 'biography' of objects". *Childhood in the Past*, 2(1), pp. 55-70.
- De las Heras, C., Barquín, R. M., Lasheras, J. A., Rasines, P., Monforte, P. F. (2008). "Dos rodets paleolíticos procedentes de las cuevas del Linar y Las Aguas, Alfoz de Lloredo (Cantabria)". *Veleia*, (24-25), pp. 161-174.
- Delgado, B. (1998). *Historia de la Infancia*. Barcelona. Ariel Educación.
- DeMause, L. (1994). *Historia de la Infancia*. Madrid. Alianza Universidad.
- Díaz Videla, M. (2017). "What is a pet? Objects and family members". *Ajayu Órgano de Difusión Científica del Departamento de Psicología UCBSP*, 15(1), pp. 53-69. Disponible en: [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-21612017000100004&lng=es&tlng=en](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-21612017000100004&lng=es&tlng=en) [Consultado 18 - 05 - 2021]

- Freeman, L.G. (1992). "Seres, signos y sueños: la interpretación del arte paleolítico". *Espacio, Tiempo y Forma. Serie I. Prehistoria y Arqueología*. (5) pp. 87-106.
- García Blanco, S. (1995). "Sobre el concepto de juego" *García Aula*, (7), pp. 125-132. DOI: 10.14201/3383.
- Giallongo, A. (2010). "La Historia de la Educación como Historia de la Infancia. El ejemplo de Buenaventura Delgado". *Foro de Educación*, 8(12), pp. 161-170.
- González, A. (2003). *La experiencia del otro: Una introducción a la etnoarqueología*. Humanes: Akal Arqueología.
- Guthrie, R. D. (2005). *The Nature of Paleolithic Art*. University of Chicago Press.
- Harari, Y. N. (2015). *Sapiens. De animales a dioses: Breve Historia de la Humanidad*. Barcelona: Debate.
- Hay, R. L. y Leakey, M. D. (1982). The fossil footprints of Laetoli. *Scientific American*, 246 (2), pp. 50-57.
- Huizinga, J. (1943) *Homo ludens: el juego como elemento de la historia*. Lisboa. Azar.
- Kamp, K.A. (2001) "Where Have All the Children Gone?: The Archaeology of Childhood". *Journal of Archaeological Method and Theory*, (8), pp. 1-34.
- Kamp, K. A., Timmerman, N., Lind, G., Graybill, J., Notowsky, I. (1999). "Discovering childhood: using fingerprints to find children in the archaeological record". *American Antiquity*, (64) pp. 309–315.
- Langley, M. C. (2018a). "Children of the ice age". *Australasian Science*, 39(2), pp. 14-17.
- Langley, M. C. (2018b). "Magdalenian children: Projectile points, portable art and playthings". *Oxford Journal of Archaeology*, 37(1), pp. 3-24.
- Langley, M. C. (2018c) "What prehistoric toys can tell us about human evolution" *ABC News*. 30 de marzo. Disponible en: <https://www.abc.net.au/news/2018-03-31/old-toys-prehistoric-society-children-archaeology-anthropology/9493204> [Consultado 19 - 06 - 2021].

- Langley, M. C., Litster, M. (2018). "Is it ritual? Or is it children?: Distinguishing consequences of play from ritual actions in the prehistoric archaeological record". *Current Anthropology*, 59 (5), pp. 616-643.
- Lombo, A., Hernando. C., Alconchel. L., Lanau. P. (2013) "La infancia en el Paleolítico Superior: Presencia y representación". *El Futuro del Pasado: revista electrónica de historia*, (4), pp. 41-68.
- Mayoral, E., Guerreiro A. A., Rodríguez, A., Díaz-Martínez, I., Duveau, J., Morales, J. A., Díaz-Delgado, R. (2021). "Un paseo por la playa de Doñana: así encontramos las primeras huellas de neandertales en la Península Ibérica". *The conversation*, 23 de marzo. Disponible en: <https://theconversation.com/un-paseo-por-la-playa-de-donana-asi-encontramos-las-primeras-huellas-de-neandertales-en-la-peninsula-iberica-157338> [Consultado 07 - 05 - 2021].
- Milks, A., Lew-Levy, S., Lavi, N., Friesem, D. y Reckin, Rachel. (2021). "Hunter-gatherer children in the past: an archaeological review". DOI: 10.31235/osf.io/hz9a3.
- Mithen, S. (1988). "Looking and learning: Upper Palaeolithic art and information gathering". *World Archaeology*, 19 (3), 297–327.
- Pacheco, M. (2011). "El juego en la etapa infantil". *Revista digital para profesionales de la enseñanza* (17), pp. 1-11.
- Pales, L. y Tassin de Saint Péreuse, M. (1976). *Les gravures de La Marche. Volume II – Les humains*. París: Ophrys.
- Paredes-Ramos, P., Pérez-Pouchoulen, M. y Coria-Avila, G. (2014). "Dejad que los niños (y los mamíferos) jueguen". *La ciencia y el hombre*. Volumen XXIV (2) Disponible en: <https://www.uv.mx/cienciahombre/revistae/vol24num2/articulos/dejad/index.html> [Consultado 13 - 05 - 2021].
- Rodríguez, H. (2021). *Hallado el enterramiento humano más antiguo de África*. Disponible en: [https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/hallado-enterramiento-humano-mas-antiguo-africa\\_16879](https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/hallado-enterramiento-humano-mas-antiguo-africa_16879) [Consultado 06 - 05 - 2021].
- Tamargo, L. (2020). *Breve exposición del yacimiento de Sungir, Rusia*. Disponible en: [https://www.academia.edu/44760474/Breve\\_exposici%C3%B3n\\_del\\_yacimiento\\_de\\_Sungir\\_Rusia?auto=citations&from=cover\\_page](https://www.academia.edu/44760474/Breve_exposici%C3%B3n_del_yacimiento_de_Sungir_Rusia?auto=citations&from=cover_page) [Consultado 06 - 05 - 2021]

- Utrilla, P., Baldellou, V., Bea, M., y Viñas, R. (2013). "La cueva de la Fuente del Trucho (Asque-Colungo, Huesca). Una cueva mayor del arte gravetiense". *Actas del Coloquio Internacional Gravetiense Cantábrico, estado de la cuestión. Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira (Santillana del Mar)*, pp. 20-22.
- Van Gennep, A. (2019). *I riti di passaggio*. Seggiano di Pioltello: Bollati Boringhieri.
- Wragg-Sykes, R. (2020). *Neanderthal life, love, death and art*. Bloomsbury.